

Категории сил:

Бугай (Brute) — улучшенные физические характеристики. Сверхсила, сверхвыносливость, регенерация итд. Характерный триггер — физическая угроза и желание ей противостоять.

Движок (Mover) — все, что позволяет передвигаться принципиально лучше, чем обычный человек. Сверхскорость, полеты, телепортация как себя, так и других — всё сюда. Характерный триггер — попытка сбежать от кризисной ситуации.

Контакт (Striker) — способности, активируемые прикосновением или в близком радиусе. Крайне разнообразный класс, т. к. сюда относят всех, против кого инструкции СКП рекомендуют дальний бой. Характерный триггер — непосредственная угроза «в упор».

Властелин (Master) — контроль / призыв / создание дополнительных боевых единиц. Контроль насекомых, собственных проекций, эмоций других людей или собственно других людей — все это относится к Властелинам. Из-за последнего подтипа (контроль людей) этот класс пользуется крайне дурной славой. Характерный триггер — ситуации «все на одного», ощущение одиночества и потребности в союзниках.

Стрелок (Blaster) — дальние прицельные атаки. Сюда относят всех, против кого инструкции СКП наоборот рекомендуют вход в клинч. Характерный триггер — ощущение угрозы издалека, приближающихся врагов.

Эпицентр (Shaker) — AoE-атаки и вообще любое воздействие на местность. Характерный триггер — желание изменить мир вокруг себя; ощущение угрозы, исходящей от окружающей среды, неодушевленных предметов.

Излом (Breaker) — изменение законов физики (или логики и вообще типичного здравого смысла) для своего тела. Для Изломов характерны психические отклонения / состояния изменённого восприятия до и во время триггера. Характерный триггер — желание измениться или найти невозможный выход из ситуации («сквозь землю провалиться»); часто воплощение изменённого сознания в суперсиле.

Оборотень (Changer) — изменение формы и / или облика своего тела. Как правило, обретаемые облики или формы имеют свои собственные классы и рейтинги. Характерный триггер — желание изменить свой облик, стать кем-то или чем-то иным.

Скрытник (Stranger) — типичный шпион, все способности имеющие цель спрятаться, скрыться, проникнуть куда-то незамеченным, etc. В чистом виде существуют редко, т. к. эффект сокрытия достигается например воздействием на наблюдателей (Скрытник-Властелин), на технику, на местность (Скрытник-Эпицентр) или вообще на реальность (Скрытник-Излом). Характерный триггер — желание спрятаться от угрозы или врагов.

Технарь (Tinker) (Наш гг да) — инженеры, создают технику, обгоняющую своё время на десятки-сотни лет. Технари получают "из ниоткуда" готовую схему предмета и обычно не понимают принцип действия своих поделок. Технари имеют разные специализации, наиболее характерно описываемые типом предмета (бомба, танк). Реже встречаются специализации по типу самой сборки (миниатюризация, модульная сборка, пересборка чужой техники), типу материалов или объектам приложения техники. Технарей отличает характерный тип триггера в виде не единичной ситуации, а кульминации длительного периода или набора событий.

Умник (Thinker) — все, связанное с получением и обработкой информации. Сверхчеловеческое восприятие, экстрасенсорика, получение знаний и умений, супер-дедукция или даже

разномастные предсказания прошлого, настоящего или будущего. Одна из сильнейших суперспособностей этого класса и вообще сеттинга — Путь к Победе. Дар предвидения, находящий идеальное решение проблемы и гарантированно позволяющий не оступиться на пути к желаемому результату. Характерный триггер (противоположен триггеру Технарей) — нехватка информации, внезапная кризисная ситуация.

Козырь (Trump) — все, связанное с управлением другими суперспособностями: усиление или ослабление других паралюдей, дарение, изменение, хищение или перенос способностей итд. Наиболее редкий тип паралюдей, т. к. для триггера Козырей как правило требуется осознаваемое жертвой достаточно прямое воздействие на неё другого парачеловека.

Уровни опасности:

- 1 — Представляет угрозу, только немногим превышающую нормальные человеческие способности. Обычный человек может совладать со способностью или уйти, не пострадав при столкновении. Способность позиционируется как «безопасная», и не нуждается в отдельном обозначении, если другие обстоятельства представляют БОльшую угрозу.
- 2 — Предупрежденный, выдающийся, хорошо оснащенный и/или тренированный человек в состоянии нанести ответный удар или отразить угрозу, но может столкнуться с проблемами. Бойцы СКП должны помнить о стандартных контрмерах, которые необходимо привести в действие, если нет других угроз.
- 3 — Гражданские, даже предупрежденные и соответствующе подготовленные, не справятся. Вполне может потребоваться несколько тренированных людей, чтобы уладить ситуацию. Протокол предполагает, что необходимо позаботиться о мирных жителях или удалить их из зоны (столкновения) и отговорить от участия (в столкновении).
- 4 — Предполагается, что один полный взвод (4 человека) тренированных оперативников СКП должен быть в состоянии справиться с ситуацией своими силами, но исключительные условия, контекст и окружающая среда вполне могут исказить события в ту или иную сторону.
- 5 — Дополнительные контрмеры вступают в силу. Обычный кейп (при содействии взвода оперативников) в состоянии справиться с проблемой. Оперативники могут вступать в бой, пока подкрепление (кейп) в пути.
- 6 — Обученный кейп или кейп при содействии взвода оперативников в состоянии справиться с проблемой. Оперативники не должны атаковать без поддержки кейпов. Кейпы и оперативники должны осознавать, что обычные действия встретятся с затруднениями. Рекомендуются, но не обязательны, дополнительные разведывательные действия (сбор информации), если возможно.
- 7 — Кейпы должны атаковать парами, предпочтительно втроем; необходимы два полностью оснащенных взвода бойцов СКП. Предварительная разведка обязательна, все участники должны держать оборону или воздерживаться от атак, пока не получена информация.
- 8 — Эвакуация гражданских имеет приоритет для всех оперативников СКП. Необходимо избегать противостояния, за исключением особых миссий и задач. Маски должны атаковать только при поддержке команды, для сведения осложнений или опасности к минимуму.
- 9 — Предполагаются экстремальные осложнения в выполнении задачи. Стандартные тактики неприменимы или же сила рассматриваемого кейпа имеет дополнительные усиливающие факторы. Кейпы и СКП должны обеспечивать эвакуацию гражданских, где только возможно, и должны вступать в бой только тогда, когда четко определены миссия и стратегия ее

выполнения. Основные контрмеры вступают в силу.

10 — В случае серьезного противостояния необходимо вызывать дополнительные команды или конкретных кейпов с высокими рейтингами, способных справиться с кризисной ситуацией.

12+ — Бегите и не оглядывайтесь назад к своему противнику.

<http://tl.rulate.ru/book/98118/3419848>